

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載

【部門区分】第1部門第2区分

【発行日】令和3年11月18日(2021.11.18)

【公開番号】特開2021-153837(P2021-153837A)

【公開日】令和3年10月7日(2021.10.7)

【年通号数】公開・登録公報2021-048

【出願番号】特願2020-57052(P2020-57052)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和3年9月1日(2021.9.1)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

所定数の遊技価値をベットすることで遊技可能な遊技機であって、

前記所定数の遊技価値がベットされた状況で開始操作を検出可能な開始操作検出手段と、

前記開始操作の検出に応じて複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段と、

前記開始操作の検出に応じて図柄の変動表示を行うとともに、前記役決定手段により決定された当籤役に応じて前記図柄の変動表示を停止させることで、前記図柄の停止表示を導出可能な停止制御手段と、

前記停止表示に応じた入賞を発生可能な入賞手段と、

を備え、

前記複数の役として、入賞しなかった場合に次遊技以降も当籤役として持ち越し可能なボーナス役と、入賞時に遊技価値が付与される複数の小役とを少なくとも有するとともに、前記複数の小役として、入賞時に付与される遊技価値の数量が前記所定数よりも少ない所定小役を少なくとも有し、

前記ボーナス役が入賞した場合にボーナス作動状態を開始し、所定の終了条件を満たした場合に当該ボーナス作動状態を終了してボーナス非作動状態に制御可能なボーナス制御手段を更に備え、

前記ボーナス非作動状態として、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されていない一般状態と、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されているボーナス持越状態とを少なくとも有し、

前記役決定手段は、

前記一般状態において前記ボーナス役を当籤役として決定する場合、前記ボーナス役のみを単独で当籤役として決定することなく、前記所定小役を重複して当籤役として決定し、

前記ボーナス非作動状態では、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が1を超えるように当籤役を決定し、

前記ボーナス作動状態では、前記ボーナス非作動状態における確率よりも高い確率で複数の小役のそれぞれを当籤役として決定するが、当籤役として決定された小役のうち入

賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定しても、出玉率が1を超えないように当籤役を決定し、

また、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定された場合に、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役も入賞すると仮定した場合の出玉率が、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役は入賞しないと仮定した場合の出玉率よりも、1に近くなるように当籤役を決定し、

前記所定小役は、当籤役として決定された遊技における停止操作の態様が特定態様である場合に入賞する役であり、

前記停止制御手段は、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定されている遊技では、当該遊技における停止操作の態様が前記特定態様である場合には前記ボーナス役に対応する停止表示を導出せずに、前記特定態様とは異なる停止操作の態様である場合に前記ボーナス役に対応する停止表示を導出することがあり、

前記役決定手段は、前記ボーナス持越状態では、当籤役として持ち越している前記ボーナス役のみを単独で当籤役として決定することなく、常に、当該ボーナス役に加えて当該ボーナス役以外の他の役を重複して当籤役として決定し、

前記停止制御手段は、前記ボーナス役と前記所定小役以外の他の役とが重複して当籤役として決定されている遊技では、前記ボーナス役に対応する停止表示を導出しないことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

所定数の遊技価値をベットすることで遊技可能な遊技機であって、

前記所定数の遊技価値がベットされた状況で開始操作を検出可能な開始操作検出手段と、

前記開始操作の検出に応じて複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段と、前記開始操作の検出に応じて図柄の変動表示を行うとともに、前記役決定手段により決定された当籤役に応じて前記図柄の変動表示を停止させることで、前記図柄の停止表示を導出可能な停止制御手段と、

前記停止表示に応じた入賞を発生可能な入賞手段と、
を備え、

前記複数の役として、入賞しなかった場合に次遊技以降も当籤役として持ち越し可能なボーナス役と、入賞時に遊技価値が付与される複数の小役とを少なくとも有するとともに、前記複数の小役として、入賞時に付与される遊技価値の数量が前記所定数よりも少ない所定小役を少なくとも有し、

前記ボーナス役が入賞した場合にボーナス作動状態を開始し、所定の終了条件を満たした場合に当該ボーナス作動状態を終了してボーナス非作動状態に制御可能な第1ボーナス制御手段と、

前記ボーナス作動状態において特定の開始条件を満たした場合に特定ボーナス作動状態を開始し、特定の終了条件を満たした場合に当該特定ボーナス作動状態を終了して、前記ボーナス作動状態に制御可能な第2ボーナス制御手段と、
を更に備え、

前記ボーナス非作動状態として、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されていない一般状態と、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されているボーナス持越状態とを少なくとも有し、

前記役決定手段は、

前記一般状態において前記ボーナス役を当籤役として決定する場合、前記ボーナス役のみを単独で当籤役として決定することなく、前記所定小役を重複して当籤役として決定し、

前記ボーナス非作動状態では、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が1を超えるように当籤役を決定し、

前記特定ボーナス作動状態では、前記ボーナス非作動状態における確率よりも高い確

率で複数の小役のそれぞれを当籤役として決定するが、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定しても、出玉率が1を超えないように当籤役を決定し、

また、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定された場合に、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役も入賞し、更に前記ボーナス作動状態において特定の開始条件が成立すると仮定した場合の出玉率が、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役は入賞しないと仮定した場合の出玉率よりも、1に近くなるように当籤役を決定し、

前記所定小役は、当籤役として決定された遊技における停止操作の様態が特定様である場合に入賞する役であり、

前記停止制御手段は、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定されている遊技では、当該遊技における停止操作の様態が前記特定様である場合には前記ボーナス役に対応する停止表示を導出せずに、前記特定様とは異なる停止操作の様である場合に前記ボーナス役に対応する停止表示を導出することがあり、

前記役決定手段は、前記ボーナス持越状態では、当籤役として持ち越している前記ボーナス役のみを単独で当籤役として決定することなく、常に、当該ボーナス役に加えて当該ボーナス役以外の他の役を重複して当籤役として決定し、

前記停止制御手段は、前記ボーナス役と前記所定小役以外の他の役とが重複して当籤役として決定されている遊技では、前記ボーナス役に対応する停止表示を導出しないことを特徴とする遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

このようなAT機能を有する遊技機には、ボーナスが作動していない一般状態においてナビを行うことで出玉を増加させる遊技性を持つものも知られている。ここで、一般状態において出玉の増加が可能な遊技性では、出玉を減少させる状態がなくなってしまい、遊技機の型式試験に適合し難くなってしまうため、特許文献1に示すように、一般状態に変わって、ボーナスが作動しているボーナス状態中に出玉を減少させる遊技機も知られている。AT機能を有する遊技機では、型式試験では、不利なボーナス状態に移行させることで全体の出玉率を抑える一方で、遊技店における実際の遊技では、不利なボーナス状態には移行させずに、ナビの有無を制御することで出玉の増減を制御する。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

【特許文献1】特開2015-202330号公報

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

ところで、ボーナス状態が遊技者にとって不利となる遊技機では、ボーナス役を持ち越している持越し状態(フラグ間)においてボーナス役が入賞し難くなるように配慮して設計する必要がある。この点、従来の遊技機では、持越し状態において再遊技役の当籤確率

を高くし抽籤係数を埋め尽くすことで、持越し状態中のハズレ（ボーナス役以外の役が当籤していない状況）を無くし、ボーナス役の入賞を困難にしている。しかしながら、このような方法では、持越し状態中の再遊技役の当籤確率を高くしなければならず、設計の自由度が低くなってしまうという問題があった。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、出玉設計が容易な遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

本発明に係る遊技機は、所定数の遊技価値をベットすることで遊技可能な遊技機であつて、前記所定数の遊技価値がベットされた状況で開始操作を検出可能な開始操作検出手段と、前記開始操作の検出に応じて複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段と、前記開始操作の検出に応じて図柄の変動表示を行うとともに、前記役決定手段により決定された当籤役に応じて前記図柄の変動表示を停止させることで、前記図柄の停止表示を導出可能な停止制御手段と、前記停止表示に応じた入賞を発生可能な入賞手段と、を備え、前記複数の役として、入賞しなかった場合に次遊技以降も当籤役として持ち越し可能なボーナス役と、入賞時に遊技価値が付与される複数の小役とを少なくとも有するとともに、前記複数の小役として、入賞時に付与される遊技価値の数量が前記所定数よりも少ない所定小役を少なくとも有し、前記ボーナス役が入賞した場合にボーナス作動状態を開始し、所定の終了条件を満たした場合に当該ボーナス作動状態を終了してボーナス非作動状態に制御可能なボーナス制御手段を更に備え、前記ボーナス非作動状態として、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されていない一般状態と、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されているボーナス持越状態とを少なくとも有し、前記役決定手段は、前記一般状態において前記ボーナス役を当籤役として決定する場合、前記ボーナス役のみを単独で当籤役として決定することなく、前記所定小役を重複して当籤役として決定し、前記ボーナス非作動状態では、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が1を超えるように当籤役を決定し、前記ボーナス作動状態では、前記ボーナス非作動状態における確率よりも高い確率で複数の小役のそれぞれを当籤役として決定するが、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定しても、出玉率が1を超えないように当籤役を決定し、また、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定された場合に、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役も入賞すると仮定した場合の出玉率が、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役は入賞しないと仮定した場合の出玉率よりも、1に近くなるように当籤役を決定し、前記所定小役は、当籤役として決定された遊技における停止操作の態様が特定態様である場合に入賞する役であり、前記停止制御手段は、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定されている遊技では、当該遊技における停止操作の態様が前記特定態様である場合には前記ボーナス役に対応する停止表示を導出せずに、前記特定態様とは異なる停止操作の態様である場合に前記ボーナス役に対応する停止表示を導出することがあり、前記役決定手段は、前記ボーナス持越状態では、当籤役として持ち越している前記ボーナス役のみを単独で当籤役として決定することなく、常に、当該ボーナス役に加えて当該ボーナス役以外

の他の役を重複して当籤役として決定し、前記停止制御手段は、前記ボーナス役と前記所定小役以外の他の役とが重複して当籤役として決定されている遊技では、前記ボーナス役に対応する停止表示を導出しないことを特徴とする。

また、本発明に係る遊技機は、所定数の遊技価値をベットすることで遊技可能な遊技機であって、前記所定数の遊技価値がベットされた状況で開始操作を検出可能な開始操作検出手段と、前記開始操作の検出に応じて複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段と、前記開始操作の検出に応じて図柄の変動表示を行うとともに、前記役決定手段により決定された当籤役に応じて前記図柄の変動表示を停止させることで、前記図柄の停止表示を導出可能な停止制御手段と、前記停止表示に応じた入賞を発生可能な入賞手段と、を備え、前記複数の役として、入賞しなかった場合に次遊技以降も当籤役として持ち越し可能なボーナス役と、入賞時に遊技価値が付与される複数の小役とを少なくとも有するとともに、前記複数の小役として、入賞時に付与される遊技価値の数量が前記所定数よりも少ない所定小役を少なくとも有し、前記ボーナス役が入賞した場合にボーナス作動状態を開始し、所定の終了条件を満たした場合に当該ボーナス作動状態を終了してボーナス非作動状態に制御可能な第1ボーナス制御手段と、前記ボーナス作動状態において特定の開始条件を満たした場合に特定ボーナス作動状態を開始し、特定の終了条件を満たした場合に当該特定ボーナス作動状態を終了して、前記ボーナス作動状態に制御可能な第2ボーナス制御手段と、を更に備え、前記ボーナス非作動状態として、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されていない一般状態と、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されているボーナス持越し状態とを少なくとも有し、前記役決定手段は、前記一般状態において前記ボーナス役を当籤役として決定する場合、前記ボーナス役のみを単独で当籤役として決定することなく、前記所定小役を重複して当籤役として決定し、前記ボーナス非作動状態では、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が1を超えるように当籤役を決定し、前記特定ボーナス作動状態では、前記ボーナス非作動状態における確率よりも高い確率で複数の小役のそれぞれを当籤役として決定するが、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定しても、出玉率が1を超えないように当籤役を決定し、また、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定された場合に、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役も入賞し、更に前記ボーナス作動状態において特定の開始条件が成立すると仮定した場合の出玉率が、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役は入賞しないと仮定した場合の出玉率よりも、1に近くなるように当籤役を決定し、前記所定小役は、当籤役として決定された遊技における停止操作の態様が特定態様である場合に入賞する役であり、前記停止制御手段は、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定されている遊技では、当該遊技における停止操作の態様が前記特定態様である場合には前記ボーナス役に対応する停止表示を導出せずに、前記特定態様とは異なる停止操作の態様である場合に前記ボーナス役に対応する停止表示を導出することがあり、前記役決定手段は、前記ボーナス持越し状態では、当籤役として持ち越している前記ボーナス役のみを単独で当籤役として決定することなく、常に、当該ボーナス役に加えて当該ボーナス役以外の他の役を重複して当籤役として決定し、前記停止制御手段は、前記ボーナス役と前記所定小役以外の他の役とが重複して当籤役として決定されている遊技では、前記ボーナス役に対応する停止表示を導出しないことを特徴とする。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

これらの遊技機によれば、ボーナス非作動状態では、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合に、

出玉率が1を超える一方で、ボーナス作動状態では、当籠役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定しても、出玉率が1を超えないため、不利なボーナス状態を用いて全体の出玉率を抑えることができる。
また、本発明に係る遊技機では、一般状態では、ボーナス役を単独で当籠役として決定することなく、所定小役を重複して当籠役として決定する。ここで、ボーナス役を単独で当籠役として決定する場合、単独のボーナス役の当籠確率分だけボーナス持越状態のハズレ確率が上がってしまう。この点、本発明に係る遊技機では、所定小役を重複して当籠役として決定するため、ボーナス持越状態においてハズレの確率が上がる事がない。そのため、ボーナス役の入賞を困難にするために、ボーナス持越状態中に再遊技役の当籠確率を上げるなどの特別な措置を取る必要がなく、出玉設計が容易になる。

また、無作為な停止操作が行われた場合には不利なボーナス状態に移行してしまうことがあるため、型式試験において不利なボーナス状態に移行させることができ、全体の出玉率を1よりも低い値で均すことができる。

また、ボーナス持越状態ではボーナス役が入賞せずに他の役が入賞するため、遊技者は、ボーナス持越状態を容易に維持することができ、結果、設計者が意図した遊技性を楽しむことができる。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

本発明によれば、出玉設計が容易な遊技機を提供することができる。